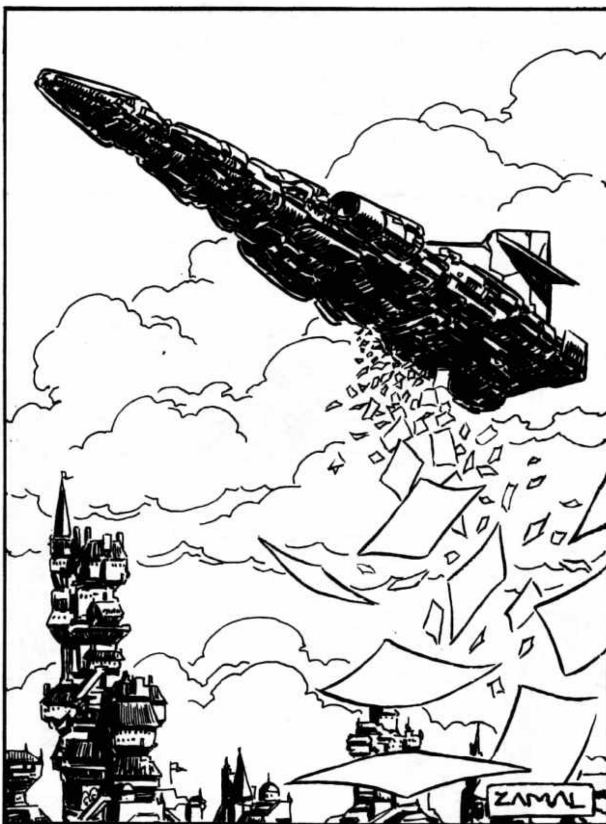
LEVIATHAN



Une aventure pour 3 à 5 personnages-joueurs expérimentés et désireux d'affronter un grand ancien.

L'Otriche, au printemps de la 88ème année du Cheval. Les Granbretons, venant de Germanie et de Tchéquie, commencent l'invasion. L'Italia et la Sweiss ont fait savoir qu'elles resteraient neutres et refouleraient d'éventuels réfugiés. Les PJs sont coincés à Linz. Ils sont requis pour la défense de la ville (il serait souhaitable qu'ils soient suffisamment riches/puissants/célèbres pour participer au conseil de défense, réuni autour du Graf Karl VI, qui vient de succéder à son père. Ce dernier a été assassiné par son premier conseiller, un agent des Granbretons…)
Laissez-les mettre la ville en état de défense, traquer les traîtres infiltrés, surveiller les vivres, etc. Deux mille guerriers de l'ordre du Lion arrivent sous les remparts et commencent le siège. Après un ou deux assauts, repoussés avec de lourdes pertes, on voit arriver sous les remparts un Lion avec un drapeau blanc, qui affirme avoir un message à communiquer.



L'orni : un messager impératif !

Le récit du Lion

L'avant-veille, une colonne de renforts qui se dirigeait sur Linz a été massacrée par un « dragon » (au dire d'un survivant). Peu après, une sorte d'ornithoptère géant a survolé le camp granbreton et a lâché quelques centaines d'exemplaires du message suivant : « Ordre est donné à tous les humains de cesser leurs petites guerres stupides sous peine d'anéantissement. Tout désobéissance sera immédiatement châtiée – Léviathan ». Les chasseurs Phénix se sont révélés incapables de rattraper l'engin mystérieux (qui survolera peu après la ville en lâchant les mêmes tracts). Le Lion est venu proposer une trêve, et la mise sur pied d'une expédition commune pour identifier et anéantir ce « Léviathan » (ils ne proposent pas cela par bonté d'âme, mais pour être sûr que les Otrichiens ne sont pour rien dans cette affaire).
Le Graf va immédiatement penser aux PJs pour diriger la partie otrichienne de l'expédition. Il est peu probable qu'ils refusent. Un peu plus tard, il partent vers leur (tragique ?) destin avec une dizaine de soldats de Linz (on ne peut vraiment pas se permettre de dégarnir davantage les défenses), et surtout avec leurs homologues granbretons…

L'effroyable vérité

Les citadelles naquirent peu avant les Dévastations. Une ligne de forteresses « pensantes », contrôlant à distance des dizaines de chars d'assaut, d'avions, et de missiles balistiques à courte portée. L'une d'elle a survécu jusqu'à aujourd'hui, presque intacte, mais inerte. Son cerveau à protéines était « mort ». Et Wolf Hamgd est arrivé…
Ce savant cherchait un moyen de résister à l'invasion prévisible des Granbretons. Il a achevé de réparer la citadelle il y a quelques semaines, juste à temps, mais celle-ci n'entendait pas se laisser contrôler. Elle a mis Hamgd en cellule, s'est rebaptisée « Léviathan », et a décidé d'imposer la paix. Elle en a les moyens, sous la forme d'une douzaine de missiles à têtes nucléaires. De quoi refaire une mini-apocalypse.

En route

Les granbretons

Les compagnons des PJs sont :

Sir Wyl'am Tchayrr, capitaine de l'ordre du Lion
C'est un soldat efficace, peu causant, et extrêmement imbu de sa personne. Il est particulièrement fier de son titre de « Sir », acquis sur le champ de bataille, et exigera que les PJs l'utilisent. Tant que les intérêts paraîtront coïncider, il se comportera correctement envers les PJs, même s'il reste sur la réserve. Si on en vient au conflit ouvert, il se battra « à la loyale ». Il respecte les guerriers et méprise toutes les autres classes de la société.

Sept Lions
Ils ne parlent que le granbreton et le langage rituel de l'ordre (une gamme étendue de grognements et de rugissements…). Aux étapes, ils se nourrissent de viande crue. Attachez-vous à les rendre bestiaux à souhait et rendez les PJs nerveux à l'idée de dormir près d'eux.

Ss'karr, Ss'rark et Ss'yosh
Ces sorciers sont respectivement biologiste, électricien et chimiste. C'est Ss'karr qui les commande, en théorie. En pratique, ils se détestent cordialement les uns les autres ('rark et 'yosh s'entendent néanmoins sur la nécessité de supprimer 'karr).
Leur rivalité peut avoir des conséquences comiques, ou au contraire extrêmement tragiques, selon votre humeur.
Ils sont relativement aimables envers les non Granbretons, et si un PJ est scientifique, ils tenteront de lui soutirer le plus de renseignements possibles « entre collègues ». Tchayrr ne peut pas les souffrir et les tient à l'écart le plus possible.
(Voir en fin de scénario pour les caractéristiques et le matériel de tout ce beau monde).

Le pays des pleurs

Les Granbretons ont arrêté les opérations militaires, mais pas les actions « de châtiment » contre les habitants coupables de « résistance ». Les guerriers Hyènes, préposés à ce genre de « nettoyage », sont en plein travail.
N'hésitez surtout pas à être ignoble. Les routes sont bordées d'interminables files de suppliciés, crucifiés ou empalés. Hommes, femmes, bébés et vieillards, ornés de guirlandes de fleurs. Certains supplient qu'on les achève. Il y a d'énormes piles de cadavres à l'entrée des villages incendiés. Les bosquets ont été transformés en gibets. Les rivières charrient des flots de cadavres. On trouve parfois des corps partiellement dévorés. Ils paraissent avoir été découpés, et on a fait du feu non loin de là… Les seuls animaux visibles sont les corbeaux (devenus si gras qu'ils n'arrivent même plus à s'envoler) et les chiens (devenus si difficiles qu'ils ne mangent plus que le foie des cadavres).

Quelques suggestions pour pimenter le trajet :

- L'expédition arrive dans un village perdu, encore intact par dieu sait quel miracle. Les villageois, persuadés que leur dernière heure est venue, tentent un baroud d'honneur, fourches en main. Pendant ce temps, femmes et enfants vont se réfugier dans les montagnes.
- Ils tombent sur une bande d'individus en guenilles qui s'affairent à détrousser les cadavres. Les Granbretons sont partisans de les exterminer.
- Ils sont témoins des exactions d'un groupe de Hyènes. Soyez atroce : les PJs ne peuvent pas intervenir, mais culpabilisez-les…
- Le groupe croise une caravane de Vautours, convoyant vers Londra une douzaine de chariots chargés d'esclaves. Le capitaine est un français, qui parle mal le Commun, pas du tout Granbreton, et qui est convaincu qu'il y a du louche là-dessous, que les Lions sont des imposteurs, etc… Il est stupide, mais dangereux.
Toutes ces « rencontres » doivent être utilisées pour



Les routes du pays des pleurs sont jonchés de douleurs.

enrober la suivante et la faire paraître naturelle.

Iade Lymiade

Un beau matin (enfin, il serait beau si la fumée des incendies ne masquait pas le soleil), le groupe découvre, blottie au pied d'un arbre au bord de la route, une jeune fille inconsciente. Elle est en haillons et semble épuisée. Les Granbretons ont l'air disposés à lui faire un mauvais parti, et les PJs seraient bien inspirés de la prendre sous leur protection.
Elle reprendra conscience peu après. Visiblement, les Lions la terrorisent. Une fois calmée, elle se présentera. Elle se nomme Iade, et est la fille d'un marchand munichois. Avant la prise de la ville, son père a eu l'intelligence de l'envoyer à l'étranger. Mais les Granbretons lui ont coupé la route. Peu après la frontière, sa calèche a été attaquée par des Hyènes. Elle ne s'en est sortie que par miracle (si on va vérifier, on trouvera une scène de carnage correspondant à sa description).
Elle est jolie, mais visiblement perturbée : il lui arrive de rester perdue dans ses pensées pendant des heures, et de se réveiller en hurlant la nuit. Lâchée dans la nature, elle n'a aucune chance de s'en sortir. Comme elle est jolie, les PJs devraient vouloir la protéger. Tchayrr grommellera que c'est leur problème, mais que si elle retarde le groupe, il l'abat.
Il ne risque pas de le faire. Iade est une Renarde, chargée d'espionner les PJs de l'intérieur, et de les neutraliser par la suite. Sa névrose personnelle se manifeste par un mépris glacé pour tous les non-Granbretons. Elle le dissimule bien, mais cela peut ressortir à l'occasion, par exemple si un des PJs lui fait des avances.
Toutefois, c'est une personnalité complexe. Au fond, c'est une jeune fille sensible et romantique, déformée par le monstrueux système impérial. Si un PJ se montre sensible, prévenant et chevaleresque, il pourra peut-être réussir à la « dégeler ». Pour elle, cela signifiera un conflit intérieur tel, qu'il pourrait se traduire par une tentative de suicide (un peu de mélo de temps en temps ne fait pas de mal)…
Cahin-caha, le groupe arrive sur le site du massacre. Quelques jours de recherches dans les gorges environnantes permettront de mettre la main sur une petite bande de paysans qui « ont tout vu ». Les dragons sont partis vers le nord-est. Leurs traces ne sont pas difficiles à suivre : ils ont attaqué et incendié au passage tout ce qui, de près ou de loin, ressemblait à une place forte. Certains soldats sont morts, mais n'arborent aucune blessure, et ont sur le visage une expression ressemblant à de la terreur (ils ont été victime du rayon sonique). Les survivants granbretons et otrichiens donnent des descriptions du monstre remarquables d'incohérence.
En continuant à suivre la piste, le groupe quitte les terres cultivées pour s'enfoncer dans la forêt épaisse qui couvre les alpes otrichiennes. 24 heures plus tard, ils arrivent dans le périmètre de défense de Léviathan.



Cosette, Lymiade ou Mata Hari

Vivants mais traqués !

Léviathan a décidé de se présenter en personne. Les PJs ne sont donc pas malvenus, mais il va s'assurer qu'ils sont inoffensifs. Il va les faire suivre en permanence par un de ses petits chars d'assaut *(les PJs le verront comme une sorte de « tortue haute comme deux hommes, avec une carapace brune, et qui progresse en rugissant » - le coussin d'air)*. Il y a généralement assez de place entre les arbres pour qu'elle puisse manœuvrer, sinon elle se fraye un chemin. Le tank restera à cinquante mètres en arrière. Si les PJs tentent de s'échapper, il suivra sans s'émouvoir. Si on tente de le détruire, il résiste à tout, même à un éboulement. Si on se montre agressif ou si l'on s'approche, il tire – rayons soniques d'abord, puis canon-flamme.
Bien employé, c'est un puissant élément de stress.
Si vous jouez intelligemment, les PJs vont se retrouver fuyant comme des fous devant lui, sans qu'il n'ait rien fait pour les provoquer. Il en profitera pour les pousser vers la citadelle, au besoin avec l'aide d'autres tanks.

Dans le ventre de Léviathan

Le premier contact

De l'extérieur, le bâtiment n'a rien d'impressionnant. C'est une simple coupole de métal à demi enfouie sous le lierre, et presque invisible à distance (« voir »). Il y a des alvéoles à sa base. Le « dragon » va se loger dans l'une d'elles.
Aux PJs de demander l'entrée. On leur répondra par haut-parleur. Leur interlocuteur refuse d'admettre les soldats (si les PJs négocient habilement, il feindra de céder et les fera disparaître la première nuit. Sinon, les soldats seront massacrés à l'extérieur).
Une porte-diaphragme s'ouvrira à mi-hauteur de la structure. Une passerelle se dépliera. PJs et Granbretons entreront dans le guêpier…

Légende générale

Défenses extérieures : six canons soniques (identiques à ceux du « Livre de science ») et six canons-flammes, opérationnels, dissimulé dans le dôme.

Niveau d'habitation

Couloirs : ils sont couverts par cinq lasers (40% de chances de ne pas fonctionner – 50% de toucher – 2D6 de dommages). L'éclairage est contrôlé par Léviathan, qui s'en servira pour guider le groupe vers leur chambre.
Quartiers d'habitation : des chambres de trois mètres sur trois. Il y a dans chacune un lit métallique et une petite commode. Les couvertures tombent en poussière quand on les touche.
Caméras et micros fonctionnent dans cette zone.
Le réfectoire, les salles de bain : rien de particulier.

Le premier étage

Le centre de contrôle : désert depuis deux mille ans (Wofl travaillait dans le centre souterrain, en sous-sol). Bien sûr, rien ne fonctionne plus. Sauf le lance-gaz qui protégeait la pièce. Mais le gaz a bien perdu de sa virulence (VIR 5 – irritant, lacrymogène).

Le rez-de-chaussée

Les alvéoles : il y en a vingt, réparties sur le pourtour du dôme. Il reste cinq « dragons » opérationnels. Trous sont en mission, les deux qui restent assurent la protection du centre. Les alvéoles vides sont envahies par la végétation, sauf trois qui sont fermées par des plaques d'acier massives, et qui servent de cellules (la FOR des portes extérieures est de 60, celles des portes intérieures de 30. On peut les forcer en réussissant un jet d' »électricité » - 15%).
Le centre d'entretien des chars : d'énormes machines sont en train de s'affairer à la construction d'un nouveau char à partir de pièces détachées. Elles sont équipées de bars manipulateurs, de chalumeaux, de scies… (30% de toucher ; dommages entre 1D6 et 3D6). Elles n'attaqueront que si les PJs se font remarquer (par exemple en tentant de forcer les portes).

Le premier sous-sol

La zone de résurrection : c'est ici que se tiennent les machines qui ont veillé à l'entretien du dôme pendant ses 2000 années de « mort ». Elles fonctionnent grâce à des programmes informatiques indépendants et n'ont été gênées par la panne du cerveau. Léviathan s'efforce de trouver un moyen de les reprendre en main, mais pour l'instant, elles le réparent à leur idée. C'est-à-dire en accordant la priorité aux systèmes de défense. Il règne ici un bruit assourdissant. Des douzaines de machines, dont la taille varie de la chaîne de montage au petit robot, courent dans tous les sens avec des rouleaux de câbles, etc… Elles peuvent donner des renseignements utiles sur la topographie des lieux, si on arrive à communiquer avec elles (pour accéder aux plans, « électricité » - 30%). Si les PJs tentent d'abîmer la citadelle devant elles, elles attaquent.
Il y a toutes sortes de passages d'entretien qui partent et débouchent ici (« voir », « grimper », etc…).

Le deuxième sous-sol

Il devait servir d'abri anti-atomique. La pièce est propre et a été habitée il y a peu. Il reste des vivres.

Il y a deux portes blindées ; La première mène à …

1) L'aérodrome : il est nettement plus abîmé que le reste du complexe. Le dernier supersonique d'attaque opérationnel s'est écrasé dans la montagne après un lâcher de tracts. De l'aérodrome, un réseau de galeries mène à une vaste salle creusée à flanc de montagne.
2) Le pas de tir : il contient une douzaine de cylindres, autour desquels s'affairent des robots. Ce sont des missiles nucléaires, de qui déclencher une mini-apocalypse.

La seconde porte donne sur un ascenseur (opérationnel) qui mène à…

1) La salle du cerveau : tous les pièges qui la protégeaient fonctionnent encore. Essayer d'y pénétrer condamne les PJs à une mort certaine.
2) La centrale : elle était conçue pour durer l'éternité et a bien rempli sont contrat (un sabotage est possible, avec des emplois judicieux de « mécanique », « électricité », etc…). Attention, ce n'est pas un « donjon ». Les PJs sont à l'intérieur d'un organisme vivant qui contrôle les portes (toutes sont verrouillables instantanément avec nue FOR de 20), les ascenseurs, etc…

Le degré de conscience exact de la citadelle dépend de ce que vous voulez faire à vos joueurs. S'il est tout puissant, ils ont une espérance de vie de cinq minutes. S'il est impotent, ils s'en sortiront trop facilement.



Le très cacochyme Wofl Hamgd

Les stratégies en jeu

Iade

Elle tentera de visiter autant d'endroits que possible, en traînant particulièrement dans les zones interdites. Quand elle estimera avoir assez de renseignements, elle commencera à vouloir partir. Si les PJs l'aident, elle essayera de s'en débarrasser une fois au dehors (au fait, sortir, c'est s'exposer à être tué par les chars…). Si elle ne peut se faire aider par les PJs, elle filera à la granbretonne. Si elle survit à la traversée du périmètre de sécurité (mais il est probable qu'elle sera plutôt capturée ou tuée), elle reviendra avec une petite armée granbretonne (5000 hommes, des ornis, des machines de guerre). Et au bout d'une semaine, Léviathan sera détruit.

Les Granbretons

Ils essaieront d'occuper l'ennemi en attendant els renforts. Ils négocieront un « traité d'alliance », vantant haut et fort les mérites de la Granbretanne, et iront jusqu'à offrir à Léviathan le titre de « gouverneur d'Otriche ». Ils s'opposeront à toute action visant à détruire la citadelle – ils évaluent déjà l'usage qu'ils pourraient faire d'un tel potentiel destructif. Ils tenteront de tuer les PJs s'ils le peuvent. Les Serpents fouineront partout. Sir Wyl'am deviendra de plus en plus nerveux : il n'aime pas être enfermé.

Léviathan

Pour communiquer avec les humaines, il endosse l'identité du « maître », un individu mystérieux qui vivrait terré dans les profondeurs. Ce qu'il veut surtout, ce sont des informations sur l'extérieur. Il posera beaucoup de questions aux PJs, sur leur vie, sur les guerres, sur les Granbretons. Il n'aura guère de scrupules à négocier son « appui » aux forces otrichiennes, tout en acceptant une « alliance » avec les Granbretons, le tout en jurant à chacune des parties qu'il ne traite avec l'autre que pour endormir sa méfiance. De toute façon, il a l'intention de doubler tout le monde. Il veut juger l'humanité. Indépendamment de ce que raconteront els PJs, les Granbretons lui en diront suffisamment pour qu'il décide de la faire disparaître. Il ne lui reste plus qu'à attendre que le Pas de Tir soit de nouveau opérationnel (ce qui sera chose faite quelques jours après l'arrivée des PJs).

C'est un adversaire coriace, mais il n'est pas imbattable. Il ne peut s'empêcher de laisser passer dans ses discours des allusions au « jugement » et à « l'extermination ». Pour réactiver l'ordinateur à protéines, Wofl s'est comporté en bon savant fou. Il a enlevé un jeune bûcheron et lui a volé son cerveau. Les cultures cellulaires de ce dernier qui restent en Léviathan ont conservé une sorte de personnalité. Il arrive parfois qu'elle se réveille.

Lors de ces crises, les PJs auront l'impression que le Maître retient prisonnier un nommé Detier, qui réussit parfois à communiquer avec eux d'une façon inconnue. Il est retenu dans un endroit obscur. Il a peur. Il veut bien aider les PJs, s'ils le délivrent. Il connaît la structure de la citadelle. Il sait où est enfermé Wofl et en a peur. Les PJs réaliseront peut-être qu'ils peuvent déclencher ces crises. Par exemple en parlant en Otrichien ou en faisant des commentaires sur les villages de la région et le travail de bûcheron. Si les PJs comprennent, et font comprendre la réalité à Detier, il se suicidera – Léviathan disparaît, mais la citadelle reste sans défense, une proie facile pour l'empire granbreton.

Que donnerait un Commandeur-Guerrier à la place de Detier, à votre avis ?

Wofl Hamgd

Le sorcier est enfermé dans une des alvéoles. Léviathan a estimé qu'il pouvait encore lui être utile. Si les PJs ne le délivrent pas, il s'évadera pour leur tomber dessus. C'est un grand vieillard maigre, en haillons. Une barbe hirsute et grisonnante cache mal une longue cicatrice qui lui barre la joue gauche. Il est à moitié mort de faim. Il est fou d'angoisse à l'idée de ce qu'il a déclenché. Il leur expliquera où se trouve le pas de tir, et essaiera de leur expliquer comment détruire son œuvre. Il n'aura que le temps de donnes des informations incomplètes, car soit les Granbretons arriveront pour le réclamer (ils sont ravis de saisir l'occasion d'un affrontement qui les défoulerait un peu), soit Léviathan le tue.

Apocalypse

Il y a gros à parier qu'il y aura un final à la « James Bond », avec les PJs sur le pas de tir ou dans la centrale nucléaire, tentant désespérément de saboter Léviathan avant qu'il ne détruise la moitié de l'Otriche. Bien sûr, il ne se laissera pas faire – à moins qu'ils n'aient l'intelligence de déclencher une crise (Wofl ne peut pas leur en donner l'idée, il ne sait rien là-dessus). Bien sûr, les Granbretons ne seront pas d'accord et le feront savoir à grands coups d'épée.

En fonction de vos joueurs, prévoyez une impressionnante combinaison de jets de connaissance, en leur laissant tout de même une petite chance. Ils pourront peut-être se servir du vieux matériel (il doit bien y avoir quelque part d'antiques barres de plastic et de vénérables bouteilles de nitroglycérine. Evidemment, s'ils ne savent pas s'en servir (monde ancien), ils se font sauter en les utilisant… Il est parfaitement possible que le complexe entier disparaisse dans un immense champignon atomique, et eux avec.

Et même s'ils s'en sortent, il leur faudra compter (peut-être) avec l'armée granbretonne, guidée par Iade, qui est en train de se diriger vers eux. Et qu'en est-il des autres citadelles ? Toutes ont-elles été détruites jadis ?

Tristan Lhomme

Dramatis Personnae

Sir Wil'am Tchayrr, capitaine Lion
FOR 16 CON 15 TAI 15 DEX 14 INT 13 POU 12 CHA 13 PDV 18 BD 1D6
Armure : plaque complète 1D10+2 ; Armes : Lancefeu 50% - 5D6 (il n'aime pas les combats à distance) Epée à deux mains 80% 2D8+BD Griffes de l'armure 80% 2D4+BD
Compétences : Equitation 80%, Eviter 30%, Piloter orni 25%, Embuscade 45%

Soldats Lions
FOR 18 CON 18 TAI 14 DEX 12 INT 10 POU 09 CHA 09 PdV 20 BD 1D6
Armure : plaques 1D10+2 ; Armes : Epée 60% 1D6+1+BD Hache de bataille 50% 1D8+2+BD Griffes de l'armure 80% 2D4+BD
Compétences : Equitation 40%, Eviter 40%, Faire peur aux PJs 80%

Ss'karr, SS'rark et Ss'yosh, Serpents
FOR 12 CON 14 TAI 12 DEX 13 INT 16 POU 13 CHA 07 PdV 14
Armes : Dague 60% 1D4+2 (plus poison VIR 15)
Compétences : Connaissances principale à 80%, toutes les autres à 60%, Mémoriser 60%

Iade Lymiade, Espionne
FOR 10 CON 15 TAI 11 DEX 16 INT 14 POU 12 CHA 15 PdV 15
Armes : Arc 60% 1D6+1 Epée courte 55% 1D6+1
Compétences : Communication à 75% ; Ecouter 60%, Embuscade 55%, Se cacher 50%, Faire un piège 40%, Equitation 25%, Mvt Silencieux 40%, Mémoriser 30%

Les chars, engins de mort archi-perfectionnés
FOR 50 CON 50 TAI 30 INT 08(*) DEX 10 PdV 68
Armure : 20 ; Armes : Canon-feu 50% 10D6 Canon sonique 60% Spécial
(*) Représente son degré d'initiative personnel. Il est relié à Léviathan pour les décisions importantes

Wofl Hamgd, sorcier mal inspiré.
Caractéristiques similaires à celle des Serpents.
Epuisé et blessé : 6 PdV
Compétences : toutes les Connaissances à 150%
Pas d'armes, ni d'armure.

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 3** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juillet 1989.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Zamal**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~